Falcom
解説書
英雄伝説
空の軌跡 SC:改
ソラノキセキSC:改
HD EDITION
THE LEGEND OF HEROES: SORA NO KISEKI SC KAI HD EDITION

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

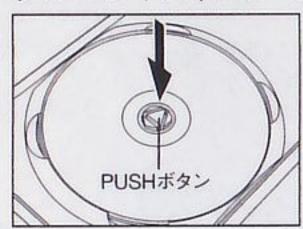
振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。
※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

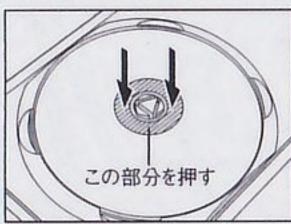
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

● このソフトウェアはPlayStation®3専用です。● 暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。● ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。● ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し/収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。

取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

BLJM 85005

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ
このディスクには、PlayStation®3のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する
画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか？
はい　　いいえ

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには
XMB™（クロスメディアバー）の［設定］⇒［本体設定］⇒［本体情報］を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。［システムソフトウェア］の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL　0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800） 受付時間10:00～18:00

ごあいさつ

このたびはPlayStation®3専用ソフトウェア「英雄伝説 空の軌跡SC：改 HD EDITION」（以降、「空SC：改」）をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの解説書を必ずお読みください。

目次

※画面写真は実際の製品と異なる場合がありますのでご了承ください。

出会った時から……君のことが大好きだったよ。
――さよなら、エステル。

リベール王国を揺るがしたクーデター事件が幕を閉じ、
王都中が女王生誕祭の活気に沸いていた夜、
自分の過去を打ち明けた少年は、少女の前から姿を消した。

少女の手元には少年のハーモニカだけが残されていた。

姿を消した少年を探すため、少女は旅立ちを決意する。

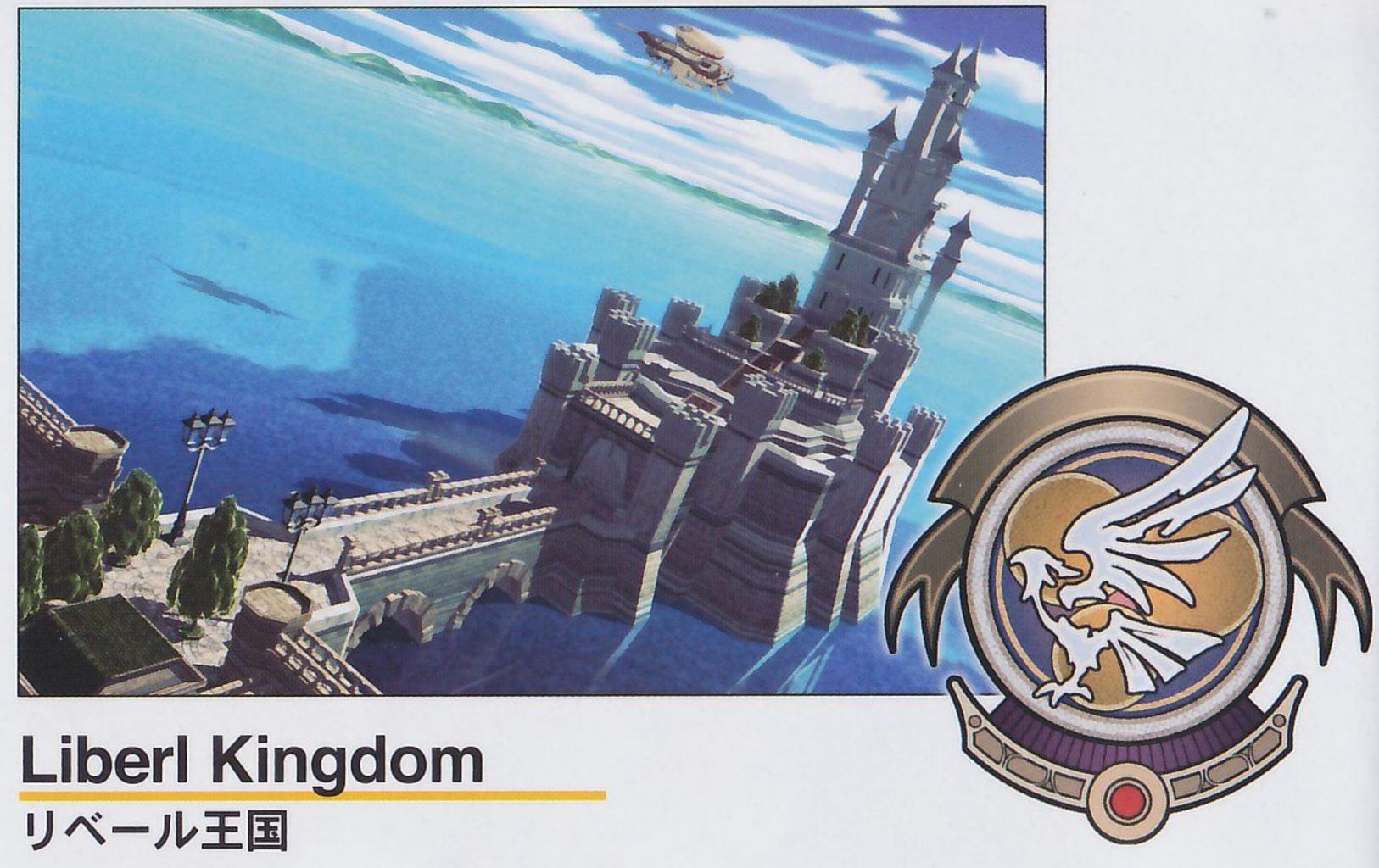
《身喰らう蛇》
クーデターの背後で暗躍していた謎の結社は
ついにその正体を現してリベール全土に混乱を引き起こす。

炎上する王都グランセル。迫り来る巨大戦艦。
《輝く環》はその楔から解き放たれ、リベール王国は最大の危機を迎える。

《結社》の陰謀を阻止するため、そして姿を消したヨシュアを探すため、
正遊撃士となったエステルの新たなる旅が、今始まる——！

世界観

Liberl Kingdom

リベール王国

老女王アリシアⅡ世によって治められている小国。
北は強大な軍備を持つエレボニア帝国、東はカルバード共和国という強国に囲まれながらも、巧みな外交手段によって対等な関係を築いてきた。近々、アリシア女王の提唱でその両国との不戦条約が結ばれることになっている。条約締結にあたって、外国からの要人なども多く集まることから、会場となるエルベ離宮をはじめとした王都周辺の警備が強化されている。

クーデター事件

リベールの軍事力強化を求める王国情報部が企てた反逆事件。情報部は王国の重要人物の家族を人質に取り、軍備拡張に反対する女王アリシアⅡ世の退位を要求。グランセル城を占拠して王城地下に眠る古代の秘宝を手に入れようとするも、遊撃士や親衛隊など多くの人々の活躍によって阻止された。情報部の中心人物であったリシャール大佐は逮捕されたが、その残党はいまだリベール各地に潜んでいるという。

Black Orbment
黒の導力器(オーブメント)

黒い半球体をした導力器(オーブメント)。周囲のオーブメントを無力化する〈導力停止現象〉を引き起こすなど、現代の技術では不可解な現象を引き起こす。《ゴスペル》というのが本当の名らしいが、誰が何のために作ったのかは今のところ不明である。

Uroboros
身喰らう蛇(ウロボロス)

情報部の企てたクーデター計画をはじめとし、リベール各地で起きた不可解な事件の背後に見え隠れする謎の結社。その存在も目的も謎に包まれているが、ヨシュアの過去と深い関わりがあるようだ。クーデターのおり、リシャール大佐の片腕として動いていた情報部特務部隊の隊長「ロランス少尉」はどうやらこの組織に属しているらしい。

執行者

結社でも最高クラスの戦闘力を持つエージェント。前作で「アルバ教授」の名前で登場したワイスマンによって集められ、謎のプロジェクトを遂行するため各地で暗躍を開始する。全員が常識外れの力を持っており、恐るべき脅威としてエステルたちの前に立ち塞がる。

Septian Church
七耀教会

ゼムリア大陸で最も広い信仰を集めている《空の女神エイドス》を信奉する宗教組織。古代《ゼムリア文明》を崩壊させたとされる《大崩壊》の直後に初期の教会は成立し、混乱のただ中にあった民衆を導いたと言われる。導力革命以降、その影響力はやや低下したが、学問・教育・医療などの分野においていまだ民衆を啓蒙する立場にある。

■ キャラクター紹介

Estelle Bright

エステル・ブライト

遊撃士協会の正遊撃士(ブレイサー)。
見習い遊撃士であった時、リベールを震撼させたクーデター事件に巻き込まれ、その解決に尽力していく中で、遊撃士としても人間としても大きく成長する。SCでは消えたヨシュアを探しながら、クーデターを背後から操っていた《身喰らう蛇》の陰謀を突き止めるために旅立つ。

Joshua Astray

ヨシュア・アストレイ

漆黒の髪と琥珀色の瞳を持つ、どこか影を秘めた少年。5年前、ブライト家に引き取られてからエステルとは兄妹同然に育つ。エステルと共に正遊撃士を目指して旅していたが、女王生誕祭の夜、自らの正体と過去をエステルに打ち明けて、そのまま姿を消してしまう。《身喰らう蛇》と呼ばれる謎の結社と何らかの関わりがあるようだが……。

Olivier Lenheim
オリビエ・レンハイム

北の大国、エレボニア帝国から訪れている旅の演奏家。ピアノからリュートまで弾きこなす才能の持ち主だが、極めて自己陶酔的な性格。女王生誕祭が終わってからも、故郷に帰らず温泉旅行などを満喫しているらしく、幼なじみでもある駐在武官ミュラーの頭を悩ませている。

Scherazard Harvey
シェラザード・ハーヴェイ

『銀閃(ぎんせん)のシェラザード』の異名を持つ女遊撃士。エステルにとっては姉のような存在で、大酒飲みのカラミ上戸という悪癖をもつ。クーデターを背後で操っていた謎の結社《身喰らう蛇》の動きを調査する形でエステルの旅に協力するうちに、意外な過去が明らかになっていく。

■ キャラクター紹介

Agate Crosner

アガット・クロスナー

『重剣(じゅうけん)のアガット』と呼ばれる凄腕の若手遊撃士。クーデターの時には、エステルたちと協力してラッセル博士を救出。その時やり合ったロランス少尉に対し、いまだ激しい対抗意識を抱いている。シェラザードと同じく《身喰らう蛇》の動きを調査するためにエステルに協力する。

Tita Russell

ティータ・ラッセル

天才導力学者・ラッセル博士の孫娘で、大の機械好き。知り合って以来、エステルとヨシュアを実の姉と兄のように慕っている。ヨシュアがエステルの元から去ってしまったことに深く心を痛めているが、それでも元気に振る舞おうと健気に頑張っている。

Klose Rinz
クローゼ・リンツ

ルーアン地方にある、ジェニス王立学園に通う女生徒。その正体はアリシア女王の孫娘、クローディア・フォン・アウスレーゼ。クーデターではエステルたちと協力して城に幽閉されていた女王を救出した。女王生誕祭が終わった後、王立学園に戻って学園生活を再開するが……。

Zin Vathek
ジン・ヴァセック

東方のカルバード共和国から訪れた巨漢の武術家。気さくでさっぱりした性格で、頼れる兄貴といった感じの好漢。エステルたちと共に武術大会に出場し、その流れでクーデター阻止に協力した。女王生誕祭の後、共和国にあるギルドの要請で一旦帰国してしまうが……。

■ キャラクター紹介

Kevin Graham

ケビン・グラハム

七耀教会の巡回神父。軽くてノリのいい性格で、言動や服装からは神父であることなど想像もつかないが、意外にも思慮深く面倒見がいい。教会のない小さな村々を回って説法を説いたり、日曜学校で子供たちに勉強を教えたりするのが仕事だが、どうやら他にも目的があるらしい。

Renne

レン

交易商である両親と共に観光旅行をしている少女。ある事件をきっかけにエステルと知り合い、共に行動するようになる。おませで気まぐれ、イタズラ好きな性格をしており、無邪気な言動で周囲を振り回す。

クルツ・ナルダン

「方術使い」の異名を持つ遊撃士。穏やかな性格のため、後輩の遊撃士からは慕われ、支部からは頼りにされている。自らを高めることに人生を見出し、日々鍛錬を怠らない若きサムライ。

アネラス・エルフィード

シェラザードの後輩で、剣の道を志す若き女性遊撃士。向上心は強いがさっぱりとした性格で、細かいことにこだわらない。かわいいものに目が無く、仕事の合間にファンシーショップめぐりをしているらしい。

ミュラー・ヴァンダール

王都にあるエレボニア大使館に派遣された帝国軍の駐在武官。オリビエの幼馴染みでもあり、昔から彼の奇行に悩まされている。剣の腕は達人クラスで、漆黒の大剣を片手で自在に振るう。

ユリア・シュバルツ

王室親衛隊の中隊長を務める若き女性士官。クーデター事件の時の功績で大尉に昇格し、現在は《アルセイユ》の新型エンジンのテストのため、試験飛行と演習を繰り返す毎日を送っている。

ジョゼット・カプア

カプア三兄妹の末っ子で、空賊団の情報収集を担当。ボーイッシュで挑発的な性格をしているが、手下からは「お嬢」と慕われている。性格的にそりが合わないのか、エステルとは事あるごとに反発し合っている。

■ キャラクター紹介

Weismann "The Faceless"

ワイスマン

結社を束ねる《蛇の使徒》の一人で、《白面》の異名を持つ魔人。対象者の記憶と認識を操作する異能力を持ち、「アルバ教授」という偽名で、クーデター事件を陰から操った。『福音計画』という謎のプロジェクトを実行するため、《執行者》と呼ばれる凄腕のエージェントたちを新たに招き寄せた。

Leonhardt "The Sword Emperor"

《剣帝》レオンハルト

《執行者》No.Ⅱ(ナンバー2)。
鋭い輝きを放つアッシュブロンドと、クールな美貌を持つ青年。「ロランス少尉」という偽名で暗躍し、何度もエステルたちの前に立ち塞がった。その圧倒的な剣技と戦闘力から《剣帝》という異名を冠せられている。底知れぬ輝きを秘めた深い紫の瞳には、時折他人を寄せ付けない強い感情が宿る。

《幻惑の鈴》ルシオラ

《執行者》No.Ⅵ(ナンバー6)。
鈴を使った幻術と、戦闘用の扇を自在に操る妖艶なる魔女。他の執行者たちと異なり、何か個人的な目的があってリベールを訪れたらしい。

《痩せ狼》ヴァルター

《執行者》No.Ⅷ(ナンバー8)。
あらゆる武術を取り込んで殺人拳を完成させた闇の武術家。ジンが属している流派『泰斗流』と何らかの関わりがあるらしいが……。

《怪盗紳士》ブルブラン

《執行者》No.Ⅹ(ナンバー10)。
大陸諸国の大都市を中心に暗躍している仮面の怪盗。「美とは誇り高くあること」という美学を実践するため結社に身を置いている。

《道化師》カンパネルラ

《執行者》No.0(ナンバー0)。
ワイスマンが実行する『福音計画』の見届け役として派遣された少年。その行動は神出鬼没で、炎を使った幻術を駆使してあらゆる場所に現れる。

ゲームの準備と起動

「空SC：改」は、発売済みのPSP®（PlayStation®Portable）専用ソフトウェア「英雄伝説　空の軌跡SC」（以降、「PSP®版空SC」）と同じ内容のゲームを、「高画質」「高音質」「3D立体視」で楽しむことができます。

コンテンツパネル

PS3®に「空SC：改」のディスクを挿入して、“XMB”（クロスメディアバー）の[ゲーム]で「空SC：改」を選択してください。コンテンツパネルが表示されます。

●ゲームインストール

「空SC：改」をプレイするには、ゲームインストールが必要です。コンテンツパネルのアイコンを選び、画面の指示に従ってインストールを行ってください。

※ゲームインストールには、PS3®本体のHDDに4200MB以上の空き容量が必要です。
※ゲームをプレイするには、本ソフトウェアのディスクが挿入されている必要があります。

●ゲームの起動

インストール終了後、“XMB”の[ゲーム]内にインストールされた「空SC：改」のゲームデータ、またはディスクアイコン内コンテンツパネルのアイコンを選ぶと、起動できます。

3D立体視について

本ソフトウェアは、3D立体視に対応しています。3D立体視をお楽しみいただくには、HDMIの3D規格に準拠した3D対応テレビ、およびハイスピード規格に対応したHDMIケーブルが必要です。プレイするために必要な周辺機器をお使いになる場合は、その取扱説明書を必ずお読みください。

●視聴方法

3D対応テレビとPS3®本体をHDMIケーブルで接続し、PS3®を起動します。本ソフトウェアを起動する前に“XMB”の[設定]⇒[ディスプレイ設定]⇒[映像出力設定]⇒[HDMI]⇒[自動]を選び、画面の指示に従ってディスプレイサイズを設定してください。
また、“XMB”の[設定]⇒[ゲーム設定]⇒[PSP™ Remaster 3D表示]で、3D立体視の切／入や強さを調整できます。

特典について

本ソフトウェアには、「英雄伝説 空の軌跡SC オリジナルサウンドトラック（以降、「空SCサントラ」）」と「カスタムテーマ」が特典として収録されています。鑑賞や設定をするには、インストールが必要です。

※インストールには、PS3®本体のHDDに2800MB以上の空き容量が必要です。

●「空SCサントラ」

1.コンテンツパネルの「空SCサントラ」ユーティリティを選び、画面の指示に従ってインストールを行います。

2.「インストールが完了しました。今すぐこのソフトウェアを起動しますか？」と表示されましたら［はい］を選びます。「サントラユーティリティ」が起動しますので、画面の指示に従って「空SCサントラ」をインストールしてください。

※［いいえ］を選んだ場合は、PS3®“XMB”の［ゲーム］から「サントラユーティリティ」を起動してください。

3.「空SCサントラ」はインストール終了後、“XMB”の「ミュージック」から再生できます。
また“XMB”の［ゲーム］にある「サントラユーティリティ」は不要です。Ⓐボタンを押し、オプションメニューから［削除］してください。

●カスタムテーマ

コンテンツパネルのアイコンを選ぶと、インストール完了後に自動的に設定されます。インストール後の変更・削除は、“XMB”の［設定］⇒［テーマ設定］⇒［テーマ］で行えます。

セーブデータのコピー

「空SC：改」では、PSP®の"Memory Stick Duo"または"Memory Stick PRO Duo"(以降、"Memory Stick")からPS3®本体のHDDにセーブデータをコピーすることにより、「PSP®版空SC」の続きからゲームを再開できます。
また、「空SC：改」のセーブデータをPS3®本体のHDDからPSP®の"Memory Stick"にコピーすれば、「空SC：改」の続きから「PSP®版空SC」をプレイすることも可能です。
※「PSP®版空SC」で遊ぶためには、別途PSP®本体とPSP®版ソフトウェアが必要です。

コピーの準備

1.PSP®本体に、「PSP®版空SC」のセーブデータが保存された"Memory Stick"をセットします。

2.PS3®付属品のUSBケーブルで、PS3®本体とPSP®本体を接続し、PSP®の"XMB"で[設定]⇒[USB接続]を選んで、USBモードにします。

PSP®からPS3®へのコピー

❶PS3®の"XMB"で[ゲーム]⇒[セーブデータ管理(PSP™ Remaster/PSP™)]を選びます。

❷「PSP™(PlayStation®Portable)(PSP®本体に設定されたニックネーム)」を選びます。

❸「PSP®版空SC」のセーブデータを選び、△ボタンのオプションメニューで[コピー]を選びます。
※保存先に同じ名前のセーブデータがある場合、上書きされます。コピーを開始する場合は、十分にご注意ください。

❹コピーが完了したらUSB接続を外し、PS3®の"XMB"の[ゲーム]⇒[セーブデータ管理(PSP™ Remaster/PSP™)]で、セーブデータがコピーされていることを確認します。

セーブデータのコピー

PS3®からPSP®へのコピー

❶PS3®の“XMB”で[ゲーム]⇒[セーブデータ管理(PSP™ Remaster/PSP™)]を選びます。

❷「空SC：改」のセーブデータを選び、△ボタンのオプションメニューで[コピー]を選びます。

❸保存先に「PSP™(PlayStation®Portable)(PSP®本体に設定されたニックネーム)」を選びます。
※保存先に同じ名前のセーブデータがある場合、上書きされます。コピーを開始する場合は、十分にご注意ください。

❹コピーが完了したらUSB接続を外し、PSP®の“XMB”の[ゲーム]⇒[セーブデータ管理]で、セーブデータがコピーされていることを確認します。

※コピーの際、一度上書きしたセーブデータは復元することができません。セーブデータをコピーする際には、十分にご注意ください。
また、大切なセーブデータを失わないために、あらかじめ別の“Memory Stick”やPCにバックアップを取ることをおすすめします。

操作方法

●ワイヤレスコントローラ

方向キー(または左スティック)	移動／選択　移動中に◎ボタンを押すと押している間、移動速度が切り替わる
L1ボタン／R1ボタン	カメラ回転
◎ボタン	決定／会話／調べる
⊗ボタン	キャンセル／表示の終了
△ボタン + 方向キー / L1ボタン / R1ボタン	方向キー左:ブレイサー手帳、方向キー上:レシピ手帳 方向キー右:魔獣手帳、方向キー下:リベール王国地図 L1ボタン:釣り手帳、R1ボタン:イベントアイテム使用／戦闘時は方向に対応したキャラの「Sブレイク発動」
◻ボタン	地名表示／戦闘時は敵ステータスの表示
STARTボタン	キャンプメニューを開く／ムービースキップ
SELECTボタン	ミニマップの全画面表示・表示の終了／ 戦闘時は戦闘ボイス[オン／オフ]切り替え

注意

ゲーム中の操作説明では、右記ボタンについてPSP®のボタン名称が使用されていますのでご注意ください。

PSP®ボタン名称		PS3®ボタン名称
アナログパッド	↔	左スティック
Lボタン	↔	L1ボタン
Rボタン	↔	R1ボタン

操作方法

タイトル画面

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。

●START

ゲームを最初から始めます。
[EASY]、[NORMAL]、[HARD]、
[NIGHTMARE]より難易度を選びます。

※ゲームの途中では、難易度を変更できません。ご注意ください。

前作「英雄伝説　空の軌跡FC：改 HD EDITION」のクリアデータを読み込むか確認されます。[はい]を選ぶとLOAD画面になりますので、前作FCのクリアデータファイルを選びスタートします。[いいえ]を選ぶとそのままスタートします。

※前作FCを引き継ぎしてゲームを進めると、準遊撃士の紋章と手帳がアイテムに追加され、内容を確認できます。遊撃士ランクやレベルに応じて、ボーナスアイテムの取得や開始レベルが調整されます。前作FCで達成したクエストによっては、本作で関連するクエストが変化します。なお、所持金やセピス、アイテム、レシピ手帳は引き継がれません。

●LOAD

セーブデータの続きから始めます。
ファイル一覧が表示されますので、続きをプレイするデータを選びます。

※詳細は⇒P.29「Files（ファイル）」をご覧ください。

画面説明

ゲーム画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面内でキャラを操作します。

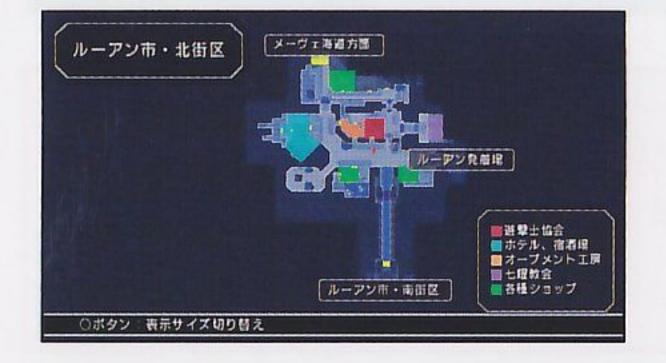
ミニマップ

現在のステータス

HP(ヒットポイント)
EP(エネルギーポイント)
CP(クラフトポイント):黄緑色が1～100、緑色が101～200

マップの表示

●ミニマップ

現在周辺図です。
赤い矢印がプレイヤーキャラで矢印の向きが進行方向(方位)を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。
建物の種類別に色分けされています。
※建物の中やダンジョンではミニマップが表示されない場所もあります。

●ミニマップの全画面表示

SELECTボタンを押すと、ミニマップを全画面表示します。方向キーで上下左右にスクロールできます。◎ボタンで拡大表示切り替えできます。

画面説明

●リベール王国地図

Ⓐボタン+方向キー下を押すと、リベール王国地図を表示します。方向キーで上下左右にスクロールできます。◎ボタンで拡大表示切り替え、拡大中に◻ボタンで街道名などを詳細表示します。

※街の人から話を聞いたり、実際にその場所へ行くことで、地名や街道名が新たに書き込まれていきます。

基本操作

●会話

キャラに近付くと「TALK」マークが表示されますので、◎ボタンを押します。◎ボタンまたは、⊗ボタン(早送り)でメッセージを進めます。

●調べる/開ける/操作する

対象に近付くと「!」マークが表示されますので、◎ボタンを押すと場面にあった行動をします。

●セーブ/ロード

STARTボタンを押してキャンプメニューを開き[Files]から実行します。詳細は⇒P.29「Files(ファイル)」をご覧ください。

キャンプメニュー

キャラの詳細ステータス表示、装備、オーブメント操作（クオーツ装着や回復アーツ使用）、アイテムの使用、オプション設定、セーブ・ロードを行います。

Status（ステータス）

キャラのステータスを表示します。

キャラ選択
情報を表示するキャラを切り替えます。

所持金・プレイ時間
パーティの所持金（ミラ）とゲームのプレイ時間

ステータス（能力値） …………………… 方向キー左、右で表示内容が、クラフトに切り替わります。

- **Crafts**：習得クラフト
- **S-Crafts**：習得Sクラフト

Name：キャラクター名

Status…

- **Level**：キャラの現在のレベル
- **HP**：0になると戦闘不能
- **EP**：魔法（アーツ）を使うのに必要
- **CP**：戦技（クラフト）を使うのに必要
- **EXP**：現在の経験値
- **NEXT**：次のレベルに必要な経験値

Parameter…

- **STR**：攻撃で敵に与えるダメージに影響
- **DEF**：攻撃で受けるダメージに影響
- **ATS**：アーツで敵に与えるダメージに影響
- **ADF**：アーツで受けるダメージに影響
- **SPD**：次の行動までの時間に影響
- **DEX**：攻撃の命中率に影響
- **AGL**：攻撃の回避率に影響
- **MOV**：1回の行動で移動できる範囲
- **RNG**：攻撃の射程距離

キャンプメニュー

Equip(装備)

パーティキャラの装備を変更できます。

キャラ選択
装備情報を表示するキャラを切り替えます。

Equips:現在の装備
選択中のキャラの装備内容
(武器、衣服、靴、アクセサリー2箇所)

装備候補
装備可能なアイテムが表示されます。

ステータス
装備候補で選択しているアイテムに装備変更した場合のステータス変化を表示します。
黄緑色:上昇、赤色:下降

装備アイテム詳細
選択しているアイテムの詳細が表示されます。

●装備の変更

1.装備を変更するキャラを選びます。装備候補が表示されます。

2.装備の種類を選びます。種類によって、装備候補が切り替ります。

3.変更するアイテムを選びます。
※装備の種類や候補の選択中も、方向キー左、右でキャラの切り替えができます。

キャンプメニュー

Orbment(オーブメント)

パーティのキャラが個別に所持しているオーブメントに、クオーツを装着変更したり、オーバルアーツの確認と回復系オーバルアーツの使用ができます。オーバルアーツを使用するにはEP(エネルギーポイント)が必要です。

Slots(スロット)
セットしてあるクオーツの一覧

Point
各ラインの属性値の合計を表示

キャラ選択
情報を表示するキャラを切り替えます。

Orbal Arts(オーバルアーツ)
使用できる魔法の一覧

詳細情報
選択しているクオーツやオーバルアーツの詳細が表示されます。

オーブメント
各スロットとラインの構成を表示します。

ライン
各スロットを結ぶ線

スロット
クオーツをセットする穴

スロットレベル
オーブメント工房でスロット1から2へ強化することができます。

キャンプメニュー

ステータス

選択しているクオーツに変更した場合のステータス変化を表示します。

黄緑色：上昇、赤色：下降

クオーツ一覧

●クオーツの変更

1.クオーツの装着変更を行うキャラを選びます。選んだキャラのオーブメント情報が表示されます。

2.スロットを選びます。クオーツ一覧とステータスが表示されます。

3.変更するクオーツを選びます。
※属性が限定されたスロット（枠に色付き）は、同属性のクオーツのみ装着できます。

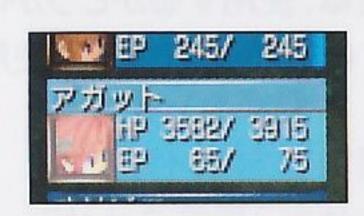
スロットの色と属性

茶：地属性 ／ 青：水属性 ／ 赤：火属性 ／ 緑：風属性 ／
黒：時属性 ／ 金：空属性 ／ 銀：幻属性 ／ 白：無属性（全属性OK）

●オーバルアーツの使用

1.オーバルアーツを使用するキャラを選びます。選んだキャラのオーブメント情報が表示されます。

2.使用するオーバルアーツを選びます。キャラ選択にカーソルが移動します。

3.アーツを使う相手を選びます。

※スロットやオーバルアーツの選択中も、方向キー左、右でキャラの切り替えができます。

キャンプメニュー

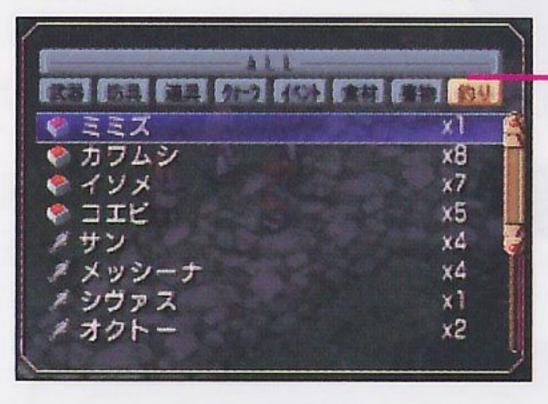
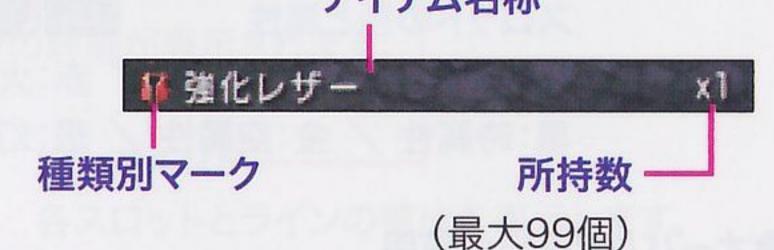
Items(アイテム)

パーティが所持しているアイテムの確認と使用ができます。

キャラ選択
アイテムを使用する対象を切り替えます。

Sepith
セピスの所持数(最大9999個)

アイテム詳細
選択しているアイテムの詳細が表示されます。

アイテム一覧
所持しているアイテムを一覧で表示します。

表示切り替え
方向キー左、右で所持しているアイテムを種類別に表示します。

●アイテムの使用

1.使用するアイテムを選びます。
2.書籍であれば内容が表示され読むことができます。回復系アイテムなどの場合は、[使用]を選びます。オーバルアーツの使用と同じで、キャラ選択にカーソルが移動します。パーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用するかどうかの確認メッセージが表示されます。
3.アイテムを使う相手を選びます(単体回復アイテム使用時のみ)。

●アイテムを捨てる

1.捨てたいアイテムを選びます。
2.[捨てる]を選びます。確認のメッセージが表示されます。
3.[はい]を選ぶと、そのアイテムを1つ削除します。
※削除は1つずつしか実行できません。

キャンプメニュー

Tactics(タクティクス)

パーティの隊列とSブレイクの登録を行います。

●移動隊列変更

ゲーム画面での移動隊列です。
入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選び変更します。

●戦闘隊列変更

戦闘突入時のフォーメーションです。
横7×縦5マス内で、パーティの隊列を変更します。
移動したいキャラを選び、移動先のマスを選びます。
左下が前列・進行している方向になります。

●Sブレイク登録

Sクラフトの技が複数ある場合、Sブレイクとしていずれかを登録しておきます。
Sブレイク名を選ぶと、Sクラフトの一覧が表示されますので、登録したいものを選びます。

キャンプメニュー

Option(オプション)

ゲーム動作の環境設定を行います。
方向キー上、下で項目移動、方向キー左、右で
設定を変更します。

●ステータス[表示する/表示しない]
ゲーム画面のステータス表示の切り替えをします。

●ミニマップ[画面回転と同期/北を上で固定/表示しない]
ゲーム画面のミニマップ表示の切り替えをします。

●カメラ回転[45度単位/フリー回転/逆45度単位/逆フリー回転]
ゲーム画面の回転方式の切り替えをします。

●戦闘ボイス[オン/オフ]
戦闘ボイスのオンオフを切り替えます。

●通常の移動[走る/歩く]
デフォルト移動速度の切り替えをします。

●地点指定[アナログ/デジタル]
戦闘中に地点指定を行う際の操作方法を切り替えます。

●BGM音量
BGM音量を変更します。

●効果音音量
効果音音量を変更します。

Files(ファイル)

ゲーム内容のセーブとロード、セーブデータの削除及び、タイトル画面に戻ることができます。
[SAVE]、[LOAD]、[ERASE]のモードを選ぶとファイル一覧が表示されます。

モード選択

SAVE　:現在のゲームの進行を保存します。
LOAD　:セーブしてある場所からゲームを再開します。
ERASE:選択したセーブデータを削除します。
TITLE　:現在のプレイを終了し、タイトル画面に戻ります。

セーブデータ詳細

❶:セーブ時の章と章タイトル
❷:所在地/DISC番号/難易度
❸:プレイタイム
❹:パーティメンバー/レベル

●ゲームをセーブする

[SAVE]を選び、ファイル一覧の好きな領域を選びます。

●ゲームをロードする

[LOAD]を選び、ファイル一覧から読み込みたいデータを選びます。

●セーブデータを削除する

[ERASE]を選び、ファイル一覧から削除したいデータを選びます。

●タイトル画面に戻る

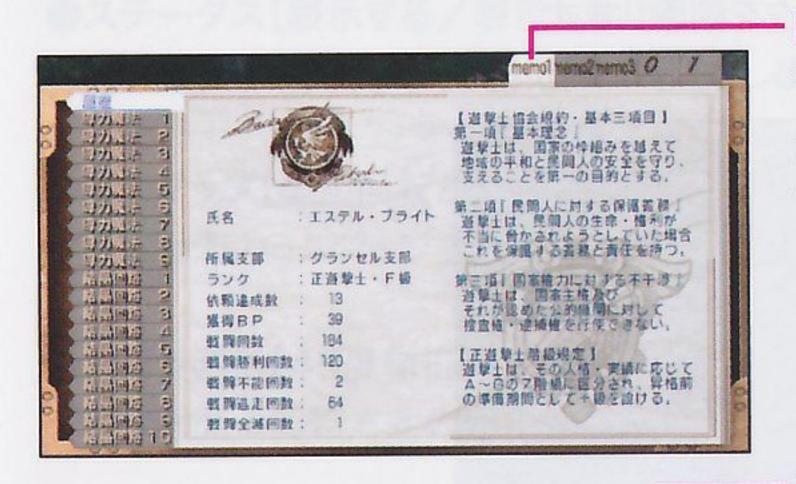
[TITLE]を選ぶと、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。

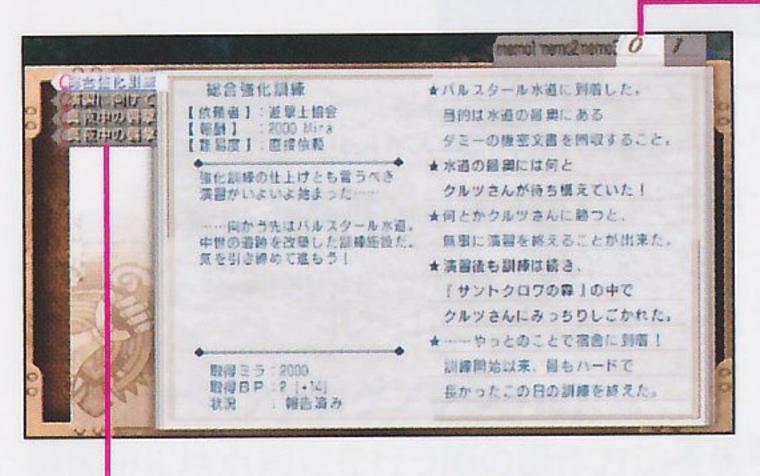
各種手帳

「ブレイサー手帳」、「レシピ手帳」、「魔獣手帳」、「釣り手帳」はゲーム序盤に手に入るアイテムです。どの手帳も情報を自動的に記録する役割があります。Ⓐボタン+方向キー左、上、右。もしくはⒶボタン+L1ボタン。または、キャンプメニュー内[Items]の[書物]から見ることができます。

ブレイサー手帳

(Ⓐボタン+方向キー左)

掲示板で確認した仕事の詳細や、仕事上の重要な出来事を記録します。

Memo(メモ)タブ

ブレイサーとしての経歴が記録されています。また、魔法表など冒険に役立つ情報が記載されています。

章タブ

仕事の記録を章ごとに見ることができます。ブレイサー手帳を入手した直後は序章(0)のタブしかありませんが、章を進めるごとにタブが追加されます。選択すると各章での依頼の一覧が表示されます。

仕事タブ

マークなし:クリアしていない仕事

!:クリア後ギルドに報告をしていない仕事

◯:クリア後ギルドに報告し報酬を得た仕事

ｲ:クリア期限が過ぎてしまった仕事

各仕事のタブを選ぶと仕事内容や報酬額、仕事の難易度が確認できます。
また、仕事上で得たヒントや取った行動の経緯が自動的に記録されます。

各種手帳

レシピ手帳

(△ボタン+方向キー上)

それまでに食べたことがある料理を作成することができます。

- 料理の作成には『レシピ(調理方法)』と『食材』が必要です。

  レシピ：酒場で料理を食べたり、料理アイテムを使用したりすると覚えます。

  食材　：店で購入したり、魔獣から手に入れたりすることができます。

- 料理には『大皿料理』と『携帯食料』、『攻撃食料』があります。

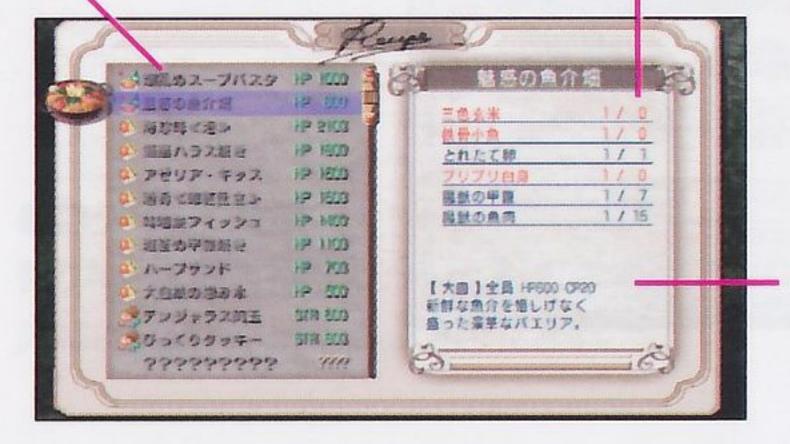
  大皿料理：その場で食べてしまう料理です。パーティ全員に効果があります。

  携帯食料：アイテムとなって残る料理です。

  攻撃食料：アイテムとなって残る攻撃用アイテムです。戦闘時に使用します。

レシピ一覧

白色：作成可能なレシピ

灰色：食材不足・作成不可

材料

作成に必要な食材とその分量です。

[必要な数/今の所持数]

材料不足の場合には赤字で表示されます。

料理の説明

料理の分類(大皿・携帯・攻撃)と料理の持つ効果の詳細です。

●料理を作成する

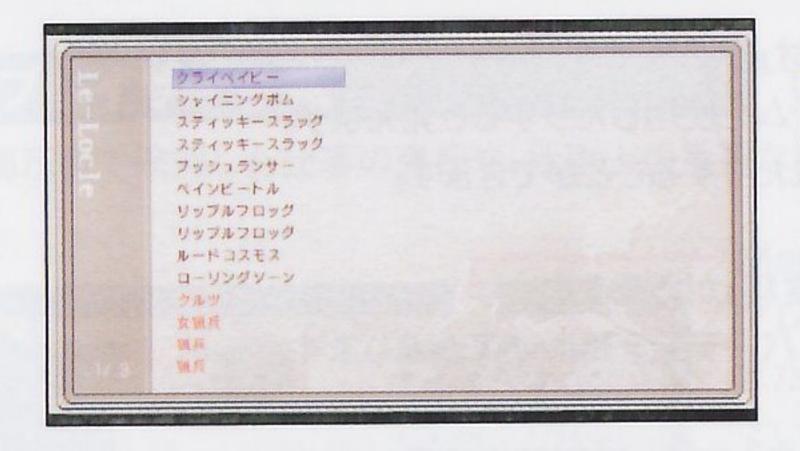
1. レシピ一覧より、作りたいレシピ名を選びます。

2. 作成する個数を入力し[OK]を選ぶと、必要な材料を消費して料理が完成します。大皿料理の場合はその場でパーティ全員に効果があります。携帯食料と攻撃食料の場合は、作った料理がアイテムの[道具]に追加されます。

各種手帳

魔獣手帳

（Ⓐボタン＋方向キー右）

今まで戦ったことのある敵の情報を見ることができます。

目次

敵の一覧です。
方向キー左、右または、L1ボタン／R1ボタンで目次の切り替えができます。

●魔獣の詳細情報を見る

目次より、見たい魔獣名を選ぶと、詳細情報が表示されます。
方向キー左、右または、L1ボタン／R1ボタンでページの切り替えができます。

- 遭遇したことがある
- 倒したことがある
- 「情報」クオーツまたは「天眼」クオーツ（鷹目と情報の機能を併せもつ）を装備した状態で倒した

詳細情報は戦闘時の上記の状況によって、記される情報の詳細度が異なります。

各種手帳

釣り手帳

（△ボタン＋L1ボタン）

釣りのデータを自動的に記録します。魚や釣果の詳細情報を見ることができます。

釣果一覧

釣り上げた魚の一覧です。
方向キー左、右または、L1ボタン／R1ボタンでページの切り替えができます。魚種を選択すると詳細が表示されます。

釣果の詳細

最大サイズ、釣った回数、釣れたエサ、最近釣れた場所の履歴です。

魚の詳細

選択した魚の生息域や行動の特徴、釣り上げた時のボーナスなどを表示します。

●釣りをして遊ぶ

釣り竿とエサを持っていると、特定の場所で釣りを楽しむことができます。
詳細は⇒P.49「釣り」をご覧ください。

戦闘時の操作

戦闘の流れ

【戦闘突入】

移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。

【コマンド】

味方にターンが回ってきたら、コマンドを入力します。

 攻撃 ⇒P.38

 クラフト ⇒P.38

移動 ⇒P.38

 道具 ⇒P.39

アーツ ⇒P.38

 退却 ⇒P.39

【Sブレイク】

AT（行動順）を無視して直ちにSクラフトを発動できます。

⇒P.40「Sブレイク」

【対象指定】

選択したコマンドをどの相手（または地点）に使用するかを指定します。

⇒P.41「射程範囲と効果範囲」

【戦闘に役立つ情報】

魔獣の情報 ⇒P.40

状態変化 ⇒P.42

【戦闘終了】

戦闘終了 ⇒P.43

ゲームオーバー ⇒P.43

戦闘時の操作

戦闘突入

移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。敵味方含めて各キャラのスピード（SPD）に応じてターンが回ってきますので、コマンドを選択して戦闘を進め、敵を全滅させれば勝利となります。

●戦闘を有利にするには

魔獣との接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変化し、魔獣の背後から接触すれば有利に、自分達の背後を取られると不利になります。
また、魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと姿が見えるようになります。

▲有利（背後を取る）

▲不利（背後を取られる）

戦闘に備えて「隊列」を設定しておこう

戦闘突入時のフォーメーションはキャンプメニュー内［Tactics］の［戦闘隊列変更］で行います。
詳細は⇒P.27「Tactics（タクティクス）」をご覧ください。

戦闘時の操作

戦闘画面

戦闘フィールドは17×17マスの正方形です。
※コマンドを実行するまでは、L1ボタン／R1ボタンでカメラの回転ができます。

①キャラクターステータス

ブレイクボタン
Ⓐボタン＋方向キーを押すと、方向キーに対応したキャラの「Sブレイク発動」。詳細は⇒P.40「Sブレイク」

キャラ　：❶、❷、❸、❹
方向キー：左、上、右、下

現在のHP

現在のEP

CPゲージ
攻撃したり、ダメージを受けたりすることで蓄積（最高200）されます。

キャラフェイス
残りHPに応じて表情が変化します。

戦闘時の操作

②ATバー

行動順を表します。一番上のキャラにターンが回ってきています。
[A]付きはアーツ、[C]付きはクラフトの準備中、赤色は敵及び攻撃対象、青色は味方及び回復対象を表します。

③ATボーナス(行動順ボーナス)

戦闘中、AT(行動順)によって様々なボーナスが付くことがあります。
ATボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。ATを無視して割り込むSブレイクを使えば比較的簡単に敵のボーナスを横取りすることができます。

黄 **HP HEAL**
HPが10・50%回復

STR UP
物理・魔法攻撃力が10・50%上昇

青 **EP HEAL**
EPが10・50%回復

CRITICAL
攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる

緑 **CP UP**
CPが10・50pt増加

SEPITH UP
攻撃した相手からセピスを奪う

★同行キャラクター

護衛イベントなどでパーティに同行しているキャラがいると、画面左上に表示され、ターンが回ってくると自動的に行動します。プレイヤーが同行キャラを操作することはできません。護衛対象の同行キャラのHPが0になると、パーティキャラのHPに関わらずゲームオーバーになります。同行キャラに対しても薬や回復アーツを使えますので、HPに注意しこまめに回復しましょう。同行キャラのHPは戦闘終了後に全回復します。
※護衛対象とならない一部の同行キャラは、HPが0になってもゲームオーバーになりません。

戦闘時の操作

攻撃

通常攻撃を行います。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。移動範囲外の目標を指定した場合は、移動だけを行います。

移動

指定の場所へ移動して待機します。コマンド選択後、場所を指定します。次のターンが比較的速く回ってきます。

アーツ

EPを消費して魔法(アーツ)を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選び、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動まで時間が掛かります。

クラフト(Sクラフト、チェインクラフト)

CP(クラフトポイント)を消費してキャラ特有の戦技(クラフト)を使います。
コマンド選択後、使用する技を選び、目標または地点を指定します。

●クラフト

各キャラクターに独自の技で、一定のレベルになると新しいものを習得します。クラフトの使用にはCPが必要です。CPは戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。

●Sクラフト

クラフトの上位版です。CPをすべて消費して放つ必殺技で、CP100以上で使用可能です。CP最大(200)で使用した場合に最高の威力を発揮します。

戦闘時の操作

●チェインクラフト

複数の仲間と連携して攻撃を行うクラフトです。

- 連携できる人数は2～4名で、参加人数が増える程、攻撃範囲も広がります。
  攻撃順が後になる程、攻撃力は上昇しますが、消費CPも増加します。

- チェインクラフトの攻撃対象は、連携する仲間全員の射程に入っている必要があります。
  より射程の長い武器やアクセサリーを装備すると、チェインクラフトの射程を広げることができます。

【チェインクラフトを使用する】

1. コマンド選択後、[チェインクラフト]を選びます。

2. 連携に参加させるキャラを順番に選択していきます。
   必要CPと参加可能人数はATバーに表示されます。

3. 攻撃対象を指定します。

連携の順番

連携に必要なCP

道具

回復アイテムや料理アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されますのでアイテムを選び、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。

退却

コマンド選択後、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。魔獣はまだフィールド上にいるので、急いで移動し魔獣から離れてください。

戦闘時の操作

Sブレイク

AT（行動順）を無視して直ちにSクラフトを発動する行動です。
CPが100以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なくSブレイクをいつでも発動することができます。

●Sブレイクの発動

Ⓐボタン＋方向キー（キャラと方向キーの関係は左より1番目：方向キー左、2番目：方向キー上、3番目：方向キー右、4番目：方向キー下）。または、方向キー左、右でキャラを選び、◎ボタンを押します。目標または地点を指定すると、CPを全て消費してSクラフト技を使用します。
※Sブレイクで使用する技の設定方法は⇒P.27「Tactics（タクティクス）」をご覧ください。

魔獣の情報

目標指定時に敵を選択した状態で、◻ボタンを押すと敵の情報が表示されます。コマンド選択時では全キャラのHPがバー表示されます。

▲魔獣の情報

▲HPバー

HP：魔獣の現在のHP／最大HP

Cond：毒や石化などの状態変化

属性攻撃有効率(%)：「地・水・火・風」の属性を持つ攻撃（攻撃・アーツ）が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを通常の攻撃力を100%として表した値です。有効率が高いほど与えるダメージは大きくなり、低いと小さくなります。

戦闘時の操作

射程範囲と効果範囲

●射程範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射程範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。

●効果範囲

攻撃系は黄色、回復系は青色の実線サークルまたは直線（長方形）で表示されます。

- **自己**…使用者本人のみが効果対象となります。
- **単体**…敵味方いずれかのキャラ１体が効果対象となります。
- **範囲(小円・中円・大円・直線)**…一定範囲内が効果対象となるものです。以下、3タイプがあります。

  ①使用者中心　：使用者を中心とした円内が効果対象となります。

  ②キャラ指定　：敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。

  ③地点指定　：戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

- **全体**…戦闘フィールド上に存在する全てのキャラが効果対象となります。

▲地点指定・中円

▲キャラ指定・直線

戦闘時の操作

状態変化

補助魔法を味方にかけたり、逆にかけられ状態異常に陥った時は、キャラクターステータスに以下のアイコンが表示されます。

【アイコン】	【名称】	【効果内容】	【解除方法】
	毒	行動後にダメージを受ける	時間経過、パームの薬など
	封技	攻撃不能（攻撃、クラフト、Sクラフト）	時間経過、パームの薬など
	暗闇	DEXとAGLが低下する	時間経過、パームの薬など
	睡眠	行動不能、ダメージを受けると解除される	時間経過、パームの薬など
	気絶	行動不能	時間経過、パームの薬など
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	時間経過、パームの薬など
	凍結	行動不能、行動後にダメージを受ける	時間経過、ソールの薬など
	石化	行動不能、攻撃を受けると「戦闘不能」になる	キュリア、ソールの薬など
	封魔	アーツ使用不能	時間経過、絶縁テープなど
	怒り	「挑発」した相手を狙うようになる	時間経過、キュリアなど
	完全防御	1度だけ全てのダメージを無効化する	攻撃を受ける
	体型異常	体型が変化し、能力値が下がる	時間経過
	選択不能	一切の行動・選択が出来ない	――
	即死	一撃での戦闘不能	――
	アーツガード	魔法攻撃（アーツ）が無効	時間経過など
	クラフトガード	戦技攻撃（クラフト）が無効	時間経過など
AT	AT DELAY	行動順（AT）が遅れる	――
✕	戦闘不能	HPが0の状態、戦闘後も回復しない	セラス、アセラスなど

戦闘時の操作

【アイコン】	【名称】	【効果内容】	【解除方法】
	STR↑/↓	物理攻撃力がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	DEF↑/↓	物理防御力がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	ATS↑/↓	魔法攻撃力がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	ADF↑/↓	魔法防御力がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	SPD↑/↓	行動速度がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	MOV↑/↓	移動力がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット
	AGL↑/↓	敏捷度がアップ/ダウンする	時間経過、S-タブレット

戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になります。経験値とセピスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。
※戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。

ゲームオーバー

味方キャラ全員のHPが0になるとゲームオーバーです。また、護衛対象の同行キャラクターのHPが0になった場合、パーティキャラの残りHPに関係なくゲームオーバーになります。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。

リトライ： 戦闘をもう一度やり直します。
難易度を下げてリトライ： 戦闘をもう一度やり直しますが、リトライした回数に応じて敵が弱体化します。どうしても勝てない時にどうぞ。
タイトルに戻る： タイトル画面に戻ります。LOADから再開してください。

ショップ画面(店と施設)

店員との会話内のメニューより[買物をする]や[改造・換金]を選びます。

全施設共通事項

●セピスをミラに換金する

ブレイサーギルド以外の全ての施設で行うことができます。

1.ショップメニューの[換金]を選びます。所持セピスの一覧が表示されます。

2.一覧のセピス種別を選びます。数量入力欄が表示されます。換金数を調整し、◎ボタンで決定します。同様に他のセピス種別も換金数を入力していきます。

3.最後に一覧の[セピスを換金する]を選びます。確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。合計がミラに換金され所持金に反映されます。

●セピス・レート

セピスからミラへの換金レート表示で、地域によって変動します。

セピス種別/セピス所持数/換金レート

※ミラでセピスを買い戻すことはできません。換金しすぎるとオーブメントのスロット開封やクオーツの合成がいつまでもできない状況になる場合があります。冒険に支障がでないよう注意してください。

●数量入力

購入の数量などを決定する際に表示されます。

方向キー左、右:カーソルの桁移動
方向キー上、下:数量の増減

ショップ画面（店と施設）

武器屋・雑貨屋

装備品やその他のアイテムの売買をします。武器屋では武器と防具を、雑貨屋では薬や雑貨・食材などのアイテムを販売しています。画面構成、売買方法は双方とも同じです。

●アイテムを購入する

1.ショップメニューの[購入]を選びます。アイテム一覧が表示されます。

2.アイテム一覧から購入したいアイテムを選びます。装備品を選択した時は、装備可能なキャラとステータスの変動が確認できます。食材を選択した時は、使用する料理が判ります。

3.購入数を入力して決定すると、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。

●アイテムを売却する

1.ショップメニューの[売却]を選びます。アイテム一覧が表示されます。

2.アイテム一覧から売却したいアイテムを選びます。
※装備中のアイテムは一覧に表示されません。方向キーの左、右で種類別に表示できます。

3.売却数を入力して決定すると、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。

ショップ画面（店と施設）

オーブメント工房

セピスによるオーブメントのスロットの開封や、クオーツの合成をします。

スロットの強化　　クオーツの合成

スロット一覧　　クオーツ一覧

スロット／クオーツ詳細

※ショップメニューの[スロット]と[クオーツ]を選んだ場合、セピス・レートが「コスト」表示に変化します。

●スロットの強化

1.ショップメニューの[スロット]を選びます。キャラ選択が表示されます。

2.キャラを選びます。状態の判るスロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。

3.スロット一覧から「強化可能」スロットを選ぶと、必要なセピスが判ります。◎ボタンで強化できます。

●クオーツの合成

1.ショップメニューの[クオーツ]を選びます。合成できるクオーツ一覧が表示されます。

2.クオーツ一覧から合成したいクオーツを選ぶと、必要なセピスとクオーツの詳細が判ります。◎ボタンで、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。

※スロットの開封とクオーツの合成は、必要なセピスが足りない場合、行えません。

ショップ画面(店と施設)

ブレイサーギルド

遊撃士(ブレイサー)のための協会施設です。この施設では、ブレイサーが仕事の依頼(クエスト)を受けたり、仕事の報告を行います。依頼が達成できた場合は速やかに報告し、新しい仕事依頼がないか確認するのを心掛けておくと良いでしょう。

●仕事の確認

1.ギルドの掲示板を調べると、現在依頼が出ている仕事の一覧が表示されます。

2.各仕事名を選ぶと、その仕事の詳細を見ることができます。一度掲示板で確認した依頼は自動的にブレイサー手帳に記録されます。

●仕事の報告

1.ギルド受付での会話内のメニューから[報告する]を選びます。

2.報告できる依頼がある場合は、現在のランクなどブレイサーステータスの確認と共に報酬が支払われ、BP(ブレイサーポイント)が取得できます。仕事中の手際によっては報酬が増減することがあります。BPが溜まるとランクが上がり、ボーナスアイテムが支給されます。

ショップ画面（店と施設）

酒場・レストラン

料理を購入したり、お勧め料理を頼むことができます。

●お勧め料理を頼む

ショップメニューの［お勧め「～」～ミラ］を選ぶと、その場でお勧め料理を食べることができます。まだ一度も食べたことのない料理は、レシピ手帳にレシピが記載されます。

ホテル・宿酒場

町や村にあり旅の疲れを癒してくれる施設です。代金を払い休むと、HP／EPが完全に回復します。

●休む

1.フロントでの会話内のメニューから［休む］を選びます。

2.再度［休む］を選ぶと、確認メッセージが表示されますので、［はい］を選びます。

その他の楽しみ

釣り

釣り竿と釣りエサを使って、釣り場で魚釣りを楽しむことができます。

釣りエサ

釣りエサはショップで買えません。魔獣との戦いで入手することができます。魚ごとにエサの好みは様々です。

釣り竿

竿によって使えるエサが異なります。

釣り場

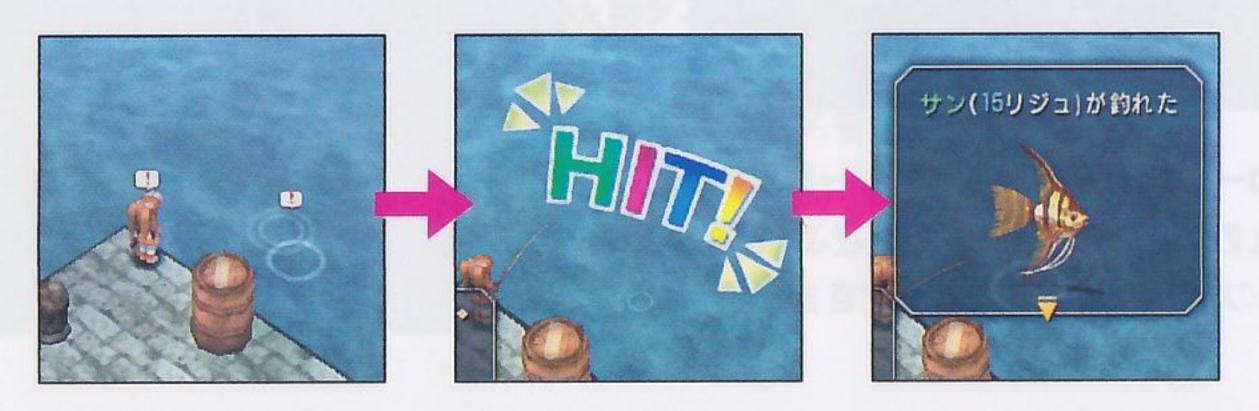
水面に波紋が現れている場所で釣りを行うことができます。釣り場は街の中やフィールドに多数存在します。釣り場によって釣れる魚が異なります。

●釣りをする

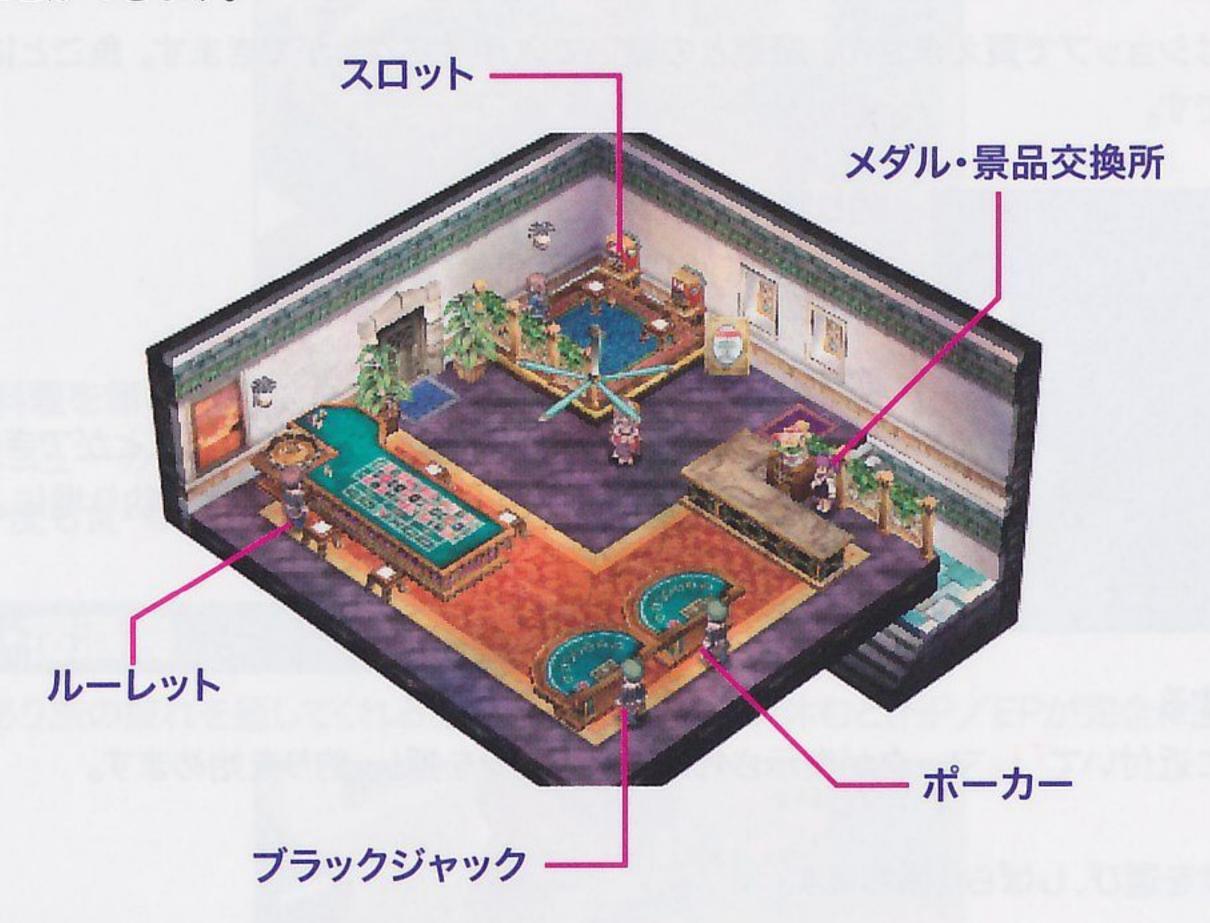
1.釣り場に近付いて「!」マークが表示されたら◎ボタンを押し、釣りを始めます。

2.竿とエサを選び、しばらく待ちます。

3.魚が食いついた瞬間(「!」マークが表示)に◎ボタンを押しましょう。タイミングが合えば成功です。エサは成否に関係なく消費します。

4.釣った魚の情報は、自動的に「釣り手帳」に記録されます。
詳細は⇒P.33「釣り手帳」をご覧ください。

その他の楽しみ

カジノ

ルーアンにあるカジノ「ラヴァンタル」では、ミラをメダルに替え、ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、スロットで遊ぶことができます。勝負に勝つとメダルが増え、溜めたメダルは景品と交換することができます。

●ミラをメダルに両替する

メダル・景品交換所のショップメニューで[両替]を選ぶと、左の画面が表示されます。メダルのレートを確認し、数量を調整して◎ボタンで確定します。

※メダルからミラへの両替はできません。

●ポーカー、ブラックジャック、ルーレットで遊ぶ

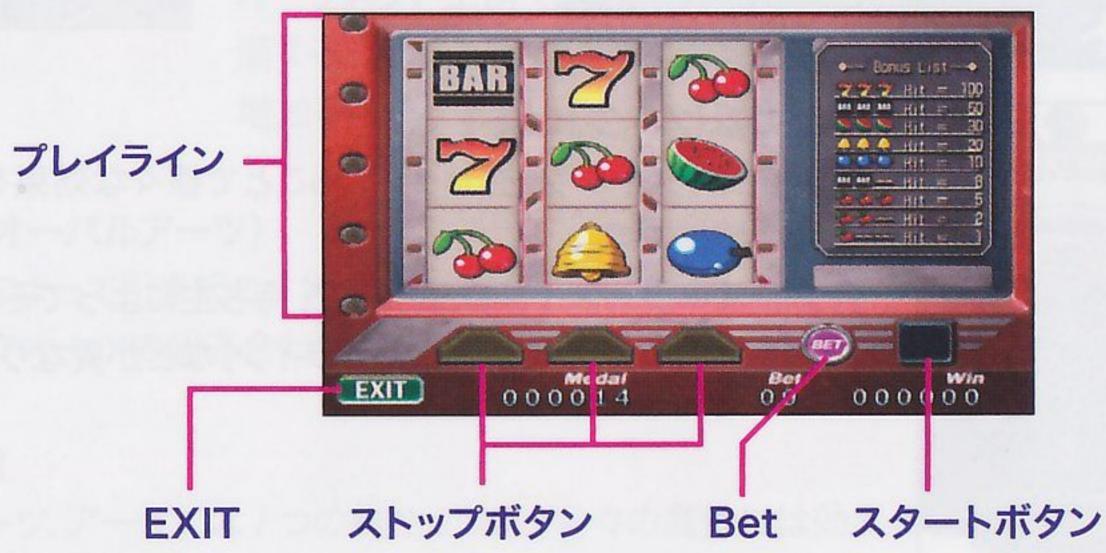
それぞれの係に話しかけ、[〜で遊ぶ]を選ぶとゲーム画面に切り替ります。遊び方は各ゲームメニューの[説明]で見ることができます。

その他の楽しみ

●スロットで遊ぶ

カジノには2種類のスロット台があります。

　　1メダルスロット　…1Betにつき1枚のメダルを使用
　　10メダルスロット…1Betにつき10枚のメダルを使用

どちらかのスロット台の前に立ち「！」マークが表示されたら◎ボタンを押し、[～メダルスロットで遊ぶ]を選ぶとスロット画面に切り替ります。方向キー左、右で必要な各ボタンへカーソルが移動します。

1.[Bet]で賭けたいプレイラインの本数分、◎ボタンを押します。

2.[スタートボタン]を選び、◎ボタンを押すとドラムが回転し始めます。

3.各々の[ストップボタン]で◎ボタンを押し、ドラムの回転を止めます。賭けたプレイラインの絵柄が揃うとメダルが入手できます。

※スロットをやめるには[EXIT]を選びます。

●溜まったメダルを景品に交換する

メダル・景品交換所のショップメニューで[景品]を選ぶと、景品の一覧が表示されますので、交換したい景品名を選びます。

クオーツとアーツ

基本知識

- オーブメントにクオーツをセットするとアーツが使えるようになります。
- クオーツの組み合わせによって、使用できるアーツが変わります。
- クオーツには能力強化の効果があります。
- クオーツの合成やスロットの強化はオーブメント工房で行います。その際、セピスを消費します。

キーワード

●導力器(オーブメント)

結晶回路(クオーツ)をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。
完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの連結構造(ライン)などが異なります。

●セピス

七耀石(セプチウム)の欠片で、地・水・火・風・時・空・幻の7つの属性を持ち、クオーツの材料となります。
魔獣との戦闘で手に入ります。

●結晶回路(クオーツ)

七耀石(セプチウム)の欠片、セピスから作られた回路です。
オーブメントにセットすることで能力強化の効果を発揮します。
また、セットする組み合わせによって導力魔法(オーバルアーツ)が使用可能になります。
クオーツはセピスを材料にしてオーブメント工房で作成することができます。

クオーツとアーツ

●スロット
クオーツをセットする穴です。属性が指定されているスロットには同属性のクオーツ以外セットできません。1つのオーブメントに合計7つのスロットがあります。

●スロットの強化
オーブメント工房でスロットを強化することで上位のクオーツを装備することができます。また、スロットを強化するごとに最大EP量が増加します。

●導力魔法(オーバルアーツ)
オーブメントによって引き起こされる魔法です。
セットされたクオーツの組み合わせによって使用できるアーツが変化します。

●属性と特徴
セピス、クオーツ、アーツには7つの属性があり、各々の属性には効果に特徴があります。

属性	色	効　果
地	茶	物理攻撃・防御
水	青	回復・冷気攻撃
火	赤	攻撃・火炎攻撃
風	緑	回避・風による攻撃
時	黒	行動速度・時間の短縮
空	金	移動・効果範囲
幻	銀	知覚・認識

●EP(エネルギーポイント)
オーブメント内部に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。
EPの最大量はスロットを強化するごとに増加しますが、個人の資質によりその上限には幅があります。
EPは宿屋で休むか、アイテムで回復します。

クオーツとアーツ

アーツを作成してみよう

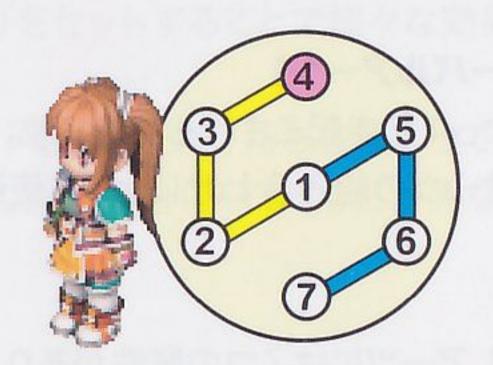
クオーツの組み合わせとアーツの仕組みを理解すれば強力なアーツが使用でき、ゲームがより楽しくなります。

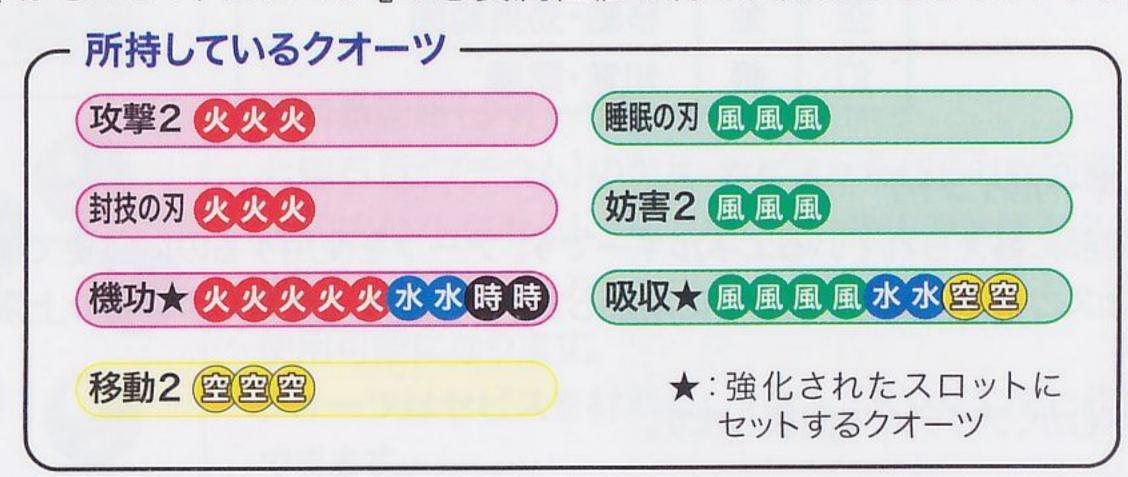
●例：エステルが『スパイラルフレア』を使えるようになるには

1.ブレイサー手帳[memo1]の「導力魔法表」で『スパイラルフレア』の必要属性値を確認します。

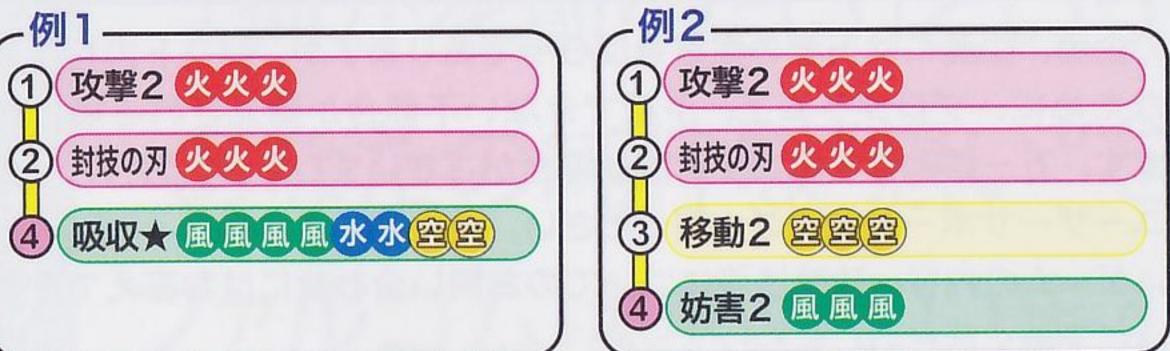
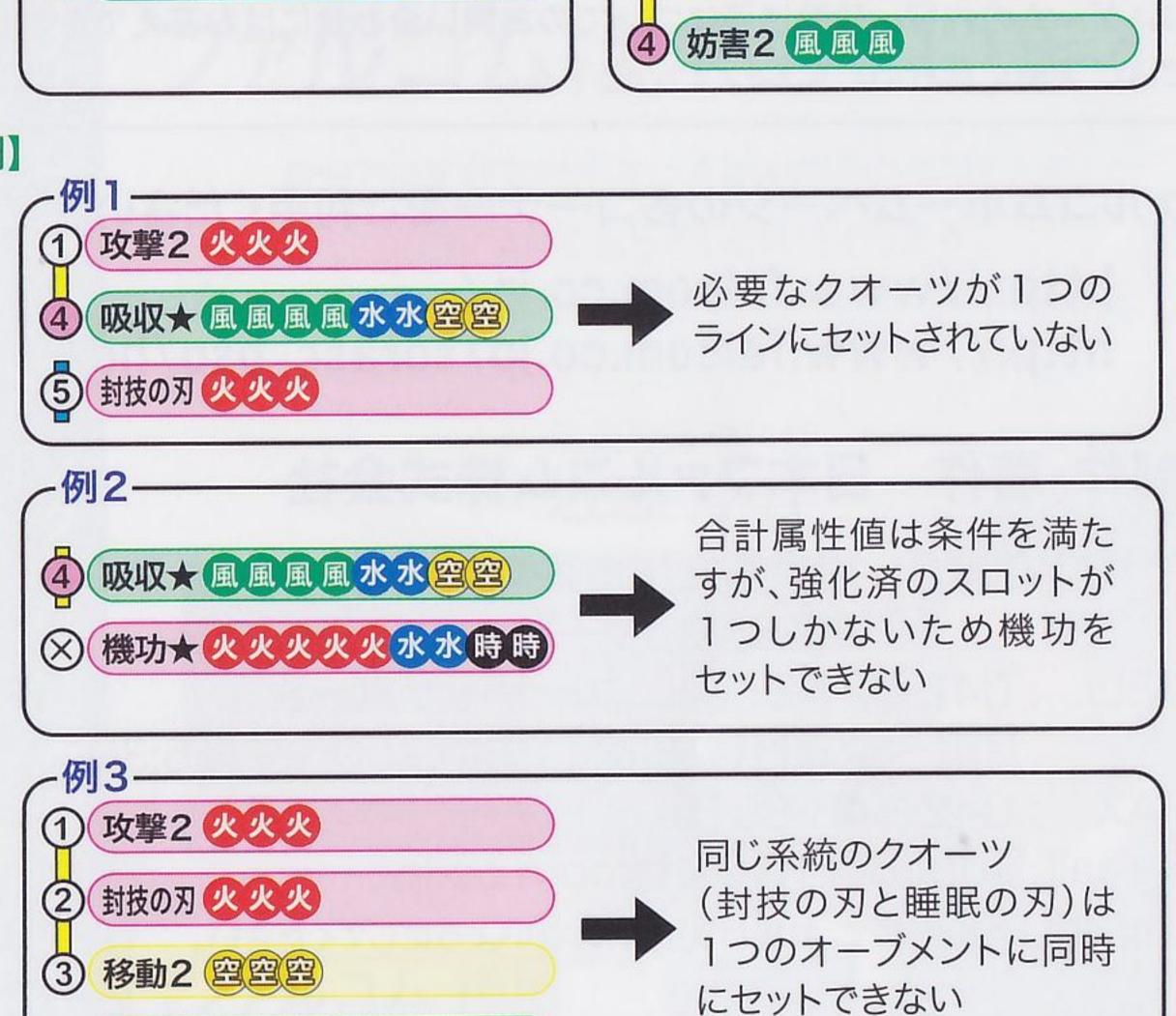
スパイラルフレア　火火火火火　風風　空空

2.ラインの構成とスロットレベルを確認します。

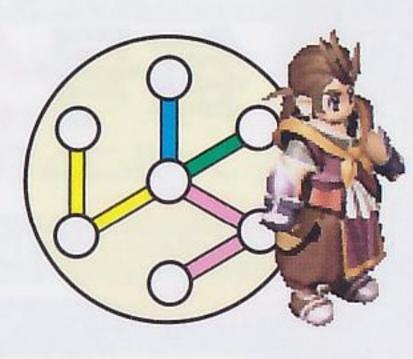
ラインA ①-②-③-④
ラインB ①-⑤-⑥-⑦
（④ 強化済のスロット）

キャンプメニューの[Orbment（オーブメント）]を開き、中央からスロットを連結している枝がラインです。エステルのオーブメントには2つのラインがあります。属性値は各ラインごとに合計されます。上図のスロット4は、オーブメント工房でスロットを強化しています。オーブメント工房の利用方法は⇒P.46「オーブメント工房」をご覧ください。

3.持っているクオーツの加算属性値をブレイサー手帳[memo1]または[memo2]の「結晶回路表」で確認します。
これらの中から『スパイラルフレア』の必要属性値を満たす組合わせをセットします。

4. クオーツをスロットにセットします。

クオーツとアーツ

【良い例】…必要なクオーツが1つのラインにセットされている

【悪い例】

●その他のキャラクターのライン形状

クローゼ

中央から1つのラインで全てのスロットが連結されているため、属性値の合計が高く、より高度なアーツが使える。

ジン

中央から何本ものラインで連結されているため、属性値の合計が低く、高度なアーツが使えない。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一誤動作を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社ユーザーサポートまでご一報ください。
なお、ゲームの内容、攻略法等についてのお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。

■ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

http://www.falcom.co.jp/
http://www.falcom.co.jp/sorasc_psp/hd/

制作・著作　日本ファルコム株式会社

〒190-0012　東京都立川市曙町2-8-18
東京建物ファーレ立川ビル3F
TEL　: 042-527-6501　ユーザーサポート
月曜〜金曜日（祭日除く）午前9:00〜午後5:30
FAX　: 042-548-8515
E-mail : support_h19@falcom.co.jp
※番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

ゲームデザイナー／プログラマー／グラフィックデザイナー
サウンドクリエイター／編集（DTP・Web・広告等、企画デザイン）／その他

「何かを創りたい」という あなたの純粋な"想い"を ファルコムは求めています。

自分ではまだ気付かない才能や能力があることを、
ファルコムでならきっと発見できます！
ゼロから価値を創造する喜びを共に分かち合いましょう。

代表取締役社長
近藤 季洋

1975年生。同志社大学経済学部卒。
1998年 日本ファルコム入社。
2005年 Project Manager担当部長、
2006年 取締役を経て 2007年 7月社長就任。
現在もプロデューサー、ディレクターとして、
自らゲーム制作の陣頭指揮を執っている。

ファルコム 採用

アンケートにご協力ください

今後のより良い作品創りのためにご意見をお寄せください。
アンケートにお答えいただいた方の中から
抽選でファルコムグッズなどをプレゼント！

http://www.falcom.co.jp/falclub/open.html

ファルコムTOPページ上の ゲームアンケート をクリック！

THE LEGEND OF HEROES

SORA NO KISEKI SC KAI
HD EDITION

発売元 日本ファルコム株式会社

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

BLJM 85005